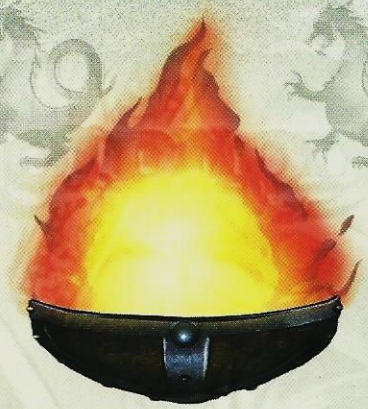
El Destino de los Dioses

MITOLOGIA NORDICA



MITOLOGIA NORDICA
El destino de los dioses

Ragnarok

Copyright ©2003 SALO S.A.
Derechos de edición reservados.
Editado y producido por SALO S.A.
Fono: 4601500 - Fax: 7374413
Bellavista 044 - Providencia
Santiago - Chile

REGISTRO DE PROPIEDAD INTELECTUAL N°114230

Director de Arte: Iván Cardemil
Diseño y Producción: Sergio Rojas J.
Edición: José Luis Flores

I.S.B.N. Colección: 956-249-675-9
I.S.B.N. Volumen: 956-249-678-3

MITOLOGIA CORRESPONDIENTE
A LA EDICION "RAGNAROK"
DEL JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
"MITOS Y LEYENDAS"

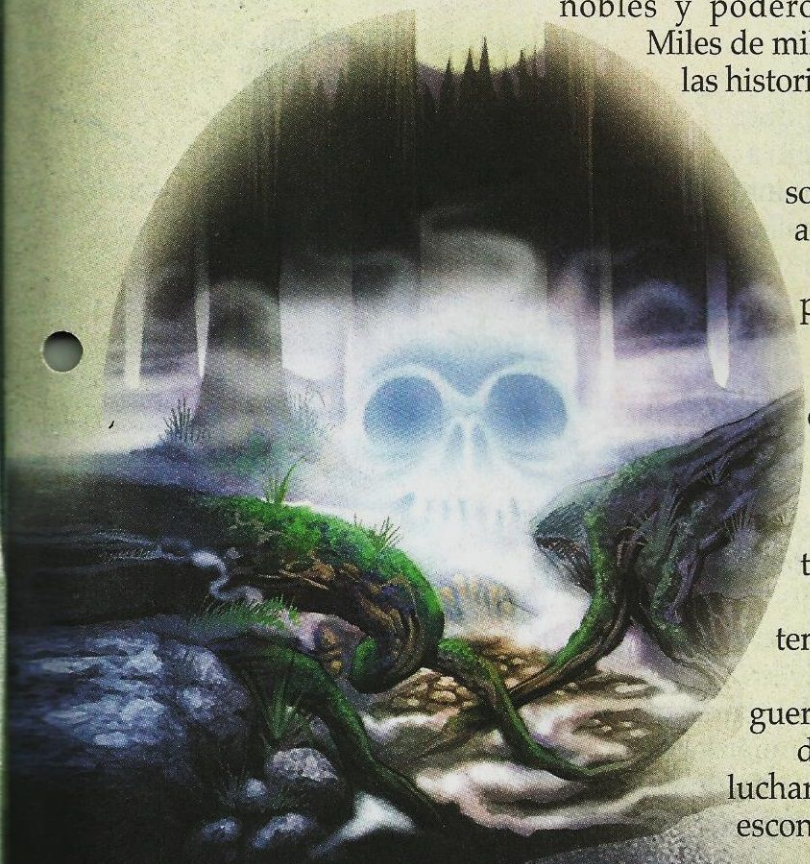
Mitos y Leyendas®

LA TERCERA

salo®

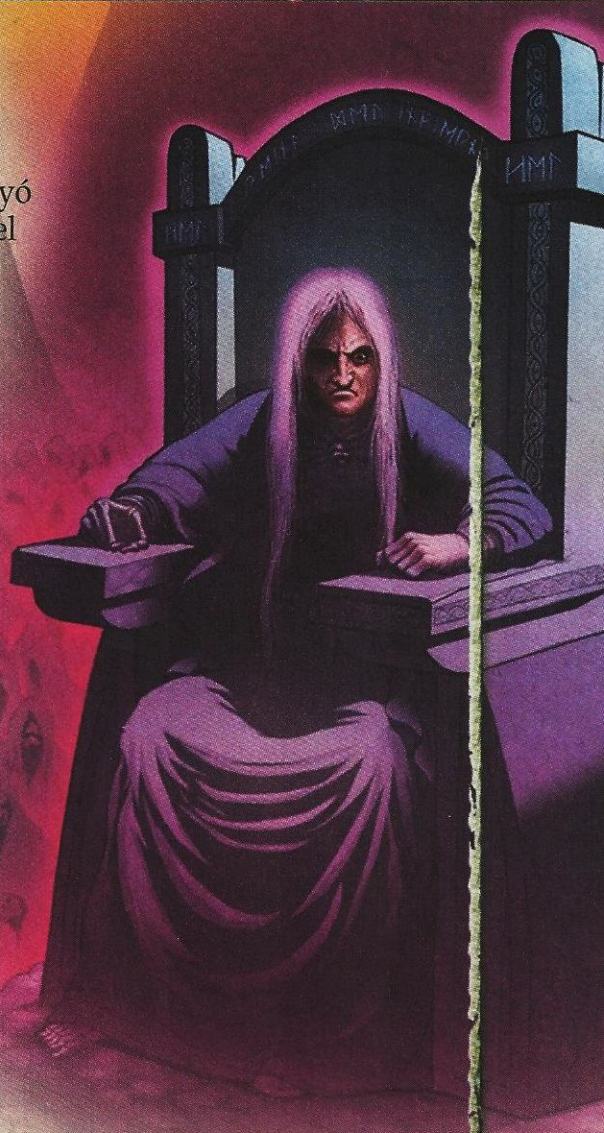
Nieblas Vikingas

Entramos en los poderosos fiordos del norte, donde sólo los hombres con almas de hierro sobreviven, donde el lobo y el oso son hermanos del guerrero. Tu piel es de hierro y tus sueños son batallas eternas, hasta los mismos dioses son víctimas del duro clima. Miles de años han pasado desde que los primeros germanos se establecieron en el lejano norte, con el fin de encontrar una tierra fértil y próspera, pero que terminaron tan sólo encontrando el dolor de la guerra y el hambre, de manera que partieron en numerosos viajes, algunas veces a tierras salvajes, como América, y otras a grandes civilizaciones, como el imperio Mongol y más allá. Ellos doblegaron naciones poderosas, con su espíritu Berserker, los británicos y los sajones les combatieron, los celtas de Irlanda les temieron y los francos debieron darles una nación y una civilización nueva, los normandos, hombres nobles y poderosos conquistadores. Miles de miles son los dioses, pero las historias son las importantes, los relatos de aquellos aguerridos bardos que sobrevivieron a miles de amenazas para crear un legado de heroísmo y pasión, que tan sólo los más valientes de nosotros llegarán a comprender. El honor y el valor, aquí son hermanos, no debes temer morir, debes temer el morir de viejo, en el olvido. Debes temerle a la cobardía, esa que congela tu sangre guerrera, se vienen los días del Ragnarok y deberás luchar, ¿estás listo?.¿O debes esconderte y salvar tu vida?



La Muerte de Baldur

Tuvo Baldur, dios de la luz y el más hermoso de todos, unos sueños horribles sobre su muerte, lo cual comunicó a los Ases, que reunidos en asamblea decidieron protegerlo de todo mal. Frigg, su madre, tomó juramento a todas las cosas para que respetaran a Baldur: al agua, al fuego, al hierro y todos los metales, a las piedras y la tierra, a los árboles, a las enfermedades, a las aves, los animales, los venenos, las serpientes, etc. Cuando esto se hizo y se supo, se divertían los Ases poniendo a Baldur en el Thing (el lugar de reunión) y arrojándole toda clase de objetos: piedras y flechas lo golpeaban con la espada, e hicieran lo que hicieran no lo dañaban, quedando todos asombrados. Mas Loki, hijo de Laufey, se disgustó al ver esto y fue a casa de Frigg en Fensalir. Disfrazado de mujer para preguntarle si sabía lo que estaban haciendo los Ases en el Thing. "Ni armas ni maderas dañarán a Baldur, les he tomado juramento a todas". "¿A todas?", preguntó Loki. "Al oeste del Valhalla crece una rama mágica a la que llaman muérdago. Me pareció demasiado joven para pedirle juramento", reveló Frigg inocentemente. Loki cogió el muérdago y lo desenterró. Fue al Thing con él. Allí estaba Hödr, apartado del círculo por ser ciego. Loki lo animó a hacerle los honores a Baldur tirándole también algo, le dio la rama de muérdago y le indicó dónde estaba Baldur, que cayó muerto a tierra al ser



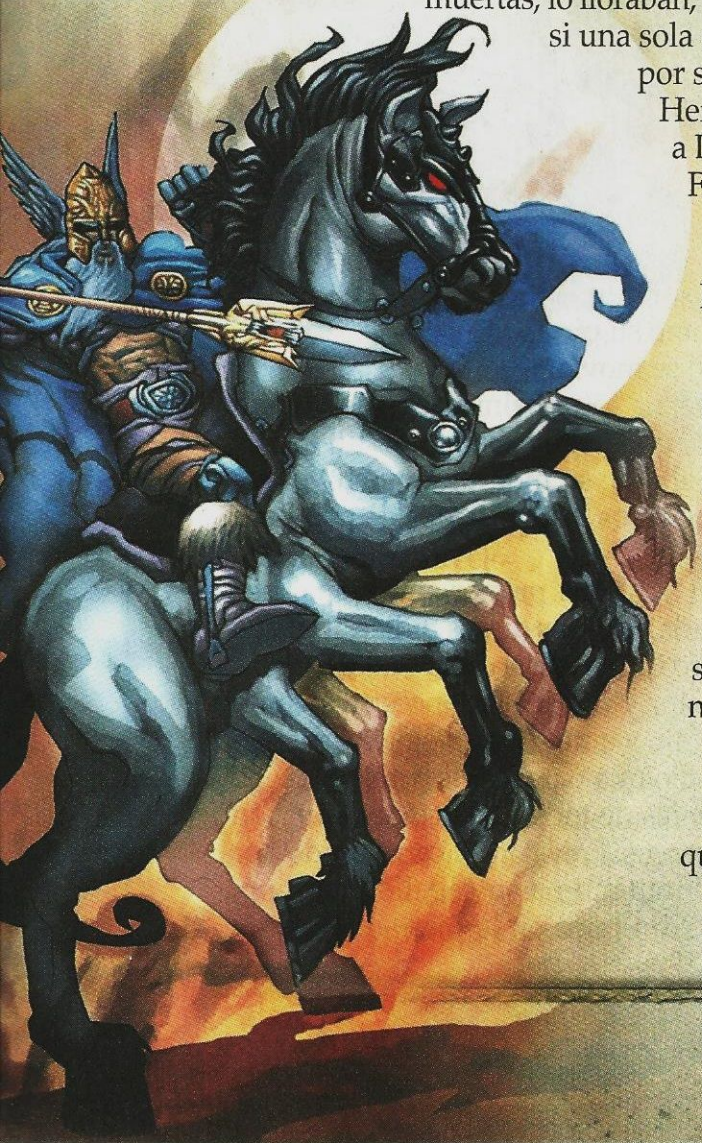
golpeado por la rama. Cuando Baldur cayó muerto los Ases perdieron el habla por el susto, y se miraban unos a otros con lágrimas en los ojos, y supieron inmediatamente quién lo había hecho, pero no podían vengarse porque era un lugar de tregua. Quien más sufrió en silencio el dolor de la pérdida de Baldur fue su padre Odín, que sabía lo que esta pérdida costó a los Ases. Entonces los dioses se reunieron y Frigg preguntó quién sería el que, ganándose todo su amor y su favor, viajaría al infierno e intentaría encontrar a Baldur y rogarle a Hela, la diosa de los muertos, que lo devolviese a Asgard si ella lo permitía. Hermod el vigoroso, hijo de Odín, fue quien se ofreció como voluntario, montó el veloz Sleipnir, el caballo de ocho cascos de Odín, y partió hacia Hel. Los Ases mientras tomaron el cadáver de Baldur y lo llevaron al mar, junto a su barco Hringhorni, el mejor de todos, que pensaron utilizar como su pira echándolo al mar, pero el barco no se movía.

Entonces mandaron mensaje a Jötunheim para que viniera una giganta de nombre Hyrrokin, que llegó cabalgando un lobo y usando como brida una víbora. Saltó de su montura, que tuvo que ser sujetada por tres berserker (guerreros/oso poseídos de una furia incontrolable).

La giganta echó la nave al agua del primer empujón. Thor empuñó su martillo e intentó matarla, pero los dioses pidieron tregua para ella. Llevaron el cadáver al barco junto con el de su mujer, Nanna, hija de Nep, que se quebró de dolor y murió. Entonces se levantó Thor y consagró el fuego con Mjölnir, y ante sus pies salió corriendo un gnomo llamado Litr, y Thor le dio una patada y lo arrojó al fuego y murió. Al funeral acudieron gentes de toda condición: Odín, con Frigg y las Valquirias y con sus cuervos, Frey con su carro tirado por el jabalí Gullinbursti, Heimdall montando a su caballo Gulltopp, Frigg conducida por sus gatos. Odín puso en la pira su anillo de

oro, Draupnir, que cada nueve noches goteaban de él ocho anillos de gran peso, y también el caballo de Baldur, que fue llevado a la pira con sus arreos.

Hermod cabalgó nueve noches por oscuros valles hasta que llegó al río Gjall y cruzó el puente Gjallarbun, cubierto de oro. Modgud, la doncella que vigila el puente, le preguntó por qué cabalgaba hacia el infierno, si el puente no resonaba bajo él, revelando que no estaba muerto. Le indicó que Baldur, a quien buscaba, había cruzado el puente y "hacia abajo y hacia el norte va el camino del infierno". Hermod cabalgó hasta las Puertas del infierno, allí desmontó, cinchó al caballo, montó y picó espuelas, y el caballo saltó tan alto por encima de las puertas que no volvió a bajar. Hermod llegó al palacio, desmontó y allí vio sentado en el escaño más alto a su hermano Baldur. Pasó allí la noche y por la mañana rogó a Hela que le dejara cabalgar a Baldur con él de vuelta, contándole el luto que había levantado. Hela dijo que debía demostrar que Baldur era tan querido como contaban; si todas las cosas del cielo, vivas y muertas, lo lloraban, Hela soltaría a Baldur, pero si una sola se negaba quedaría en Hel por siempre. Baldur despidió a Hermod y le devolvió a Odín a Draupnir, y Nanna envió a Frigg linos y el anillo Fulla. Enseguida enviaron mensajes los Ases a todas las cosas para que lloraran a Baldur, a los hombres y los animales, a piedras y metales, a árboles y plantas; pero de vuelta los mensajeros encontraron en una cueva a una giganta (de nuevo Loki disfrazado) que se negó a llorarlo: Thökk llorará lágrimas secas por la pira de Baldur; ni vivo ni muerto me sirvió el hijo del hombre que guarde Hel lo suyo. Y por eso se dice de Loki que es quien más daño ha causado a los Ases...



La Historia de Thor y Loki

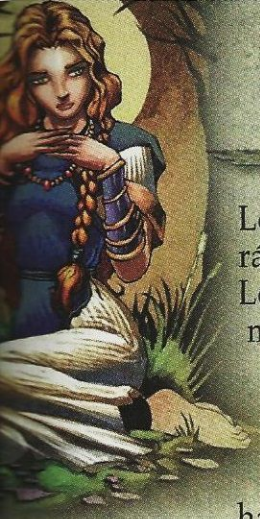
Thor está casado con Sif, la cual tiene poder para prever el futuro, y sus dos hijos son Magni y Modi, quienes sobrevivirán al Ragnarok y heredarán el martillo Mjolnir. Cuenta Snorri que Ökuthor y Loki viajaban en el carro guiado por chivos de Thor y llegado el anochecer se resguardaron en la cabaña de un granjero. Una vez allí, Thor sacrificó a sus dos chivos, los despellejó y los llevó a la olla para cocerlos. Thor, Loki y la familia del granjero los comieron, pero Thor les advirtió que no dañasen los huesos, aviso que no escuchó uno de los hijos del granjero, que rompió un fémur con su cuchillo. Ordenó a los campesinos echar los huesos en las pieles de los chivos. Por la mañana se vistió, tomó al martillo Mjölnir y consagró las pieles de los chivos, que aparecieron entonces vivos de nuevo, mas Thor se dio cuenta de que uno cojeaba por tener el fémur roto, por lo cual reprendió al campesino por haber sido su familia poco cuidadosa. Al saber lo que el hijo del granjero había hecho, Thor "dejó caer las pestañas sobre sus ojos", lo cual hizo por sí sólo que los campesinos se aterrorizaron y pidieran perdón, ofreciéndose a darle todo lo que tenían, pues Thor podía matar sólo con la mirada. Iracundo, apretó el mango de Mjölnir hasta que los nudillos se le pusieron blancos, mas al ver su miedo se calmó y aceptó que el hijo y la hija de los granjeros se convirtieran de entonces en adelante en siervos suyos, y así Thjálfi y Röskva siguieron siempre a Thor.

Llegaron al Jötunheim (la tierra de los gigantes) y al mar, y se embarcaron. Al tocar tierra, encontraron un enorme bosque por el que caminaron todo el día. Al anochecer se resguardaron en una cabaña enorme, cuya puerta era tan ancha como la misma cabaña. A medianoche hubo un gran estruendo, la tierra tembló bajo ellos y la casa se estremecía. Encontraron una celda y allí se resguardaron mientras esperaban la llegada del día escuchando gruñidos y estrépitos. Al amanecer, Thor salió martillo en mano

y vio a un enorme hombre que dormía y roncaba fuertemente, explicándose así qué eran los ruidos de la noche. Se ciñó su cinturón, que aumenta su fuerza divina, pero en ese momento se despertó el gigante. Por una vez dudó Thor antes de golpear y le preguntó su nombre. Así descubrió que se llamaba Skrymir, y que la cabaña en la que se resguardaron era el guante del gigante y la celda, el pulgar del guante. Skrymir preguntó a Thor si querían acompañarle, a lo que el As respondió que sí.

El gigante abrió su bolsa y comenzó a devorar su comida. Les preguntó si querían juntar las provisiones, y aceptaron, pues tenían pocas. Skrymir las guardó en su bolsa y echó a andar a grandes zancadas. Al anochecer les buscó refugio bajo un gran roble, y se echó a dormir invitándolos a comer lo que quisieran. Thor intentó desatar la bolsa, pero increíblemente no pudo mover ni un nudo. Enfadado, se fue hacia donde dormía el gigante y le asestó un martillazo. Skrymir se despertó y preguntó si es que le había caído una hoja en la cabeza, si habían comido y si se iban a acostar ya, cosa que hicieron, aunque no pudieron dormir sin miedo... A medianoche, Skrymir se puso a roncar de tal manera que el bosque temblaba. Thor se levantó molesto y le golpeó de nuevo hasta clavarle medio martillo en el occipucio. Skrymir se volvió a despertar y achacó el golpe a alguna bellota que le hubiese caído... Thor, impresionado, le conminó a dormirse y se volvió a la cama. Cuando vio que el gigante dormía de nuevo le volvió a golpear en la sien, clavándole el martillo hasta el mango. Skrymir se despertó de nuevo y, frotándose la cabeza se quejó de los "pajarillos que habían hecho caer sobre él alguna ramita". Viendo a Thor creyó que ya era hora de levantarse. Cogió su bolsa y continuó viaje, no sin antes recomendarles que si iban a la ciudad de Utgard no se hicieran los bravucones, pues allí había hombres que lo empequeñecían.

Caminando Thor con sus compañeros, se toparon con una fortaleza tan alta que tuvieron que doblar el cuello sobre la espalda para verla en toda su longitud. Una verja les cerraba el paso y Thor no consiguió abrirla, pero era tan grande que pudieron entrar por entre los barrotes. Vieron una gran sala, y allí fueron. En la sala había dos bancos en los que estaban sentados enormes hombres. Se dirigieron al Rey Utgard-Loki (sin relación aparente con el otro Loki), que tardó en mirarlos y lo hizo con una sonrisa burlona, adivinando quién era Thor y retándolos a exponer sus mayores habilidades, pues Utgard estaba seguro de que entre su gente habría quien los superara en todo.

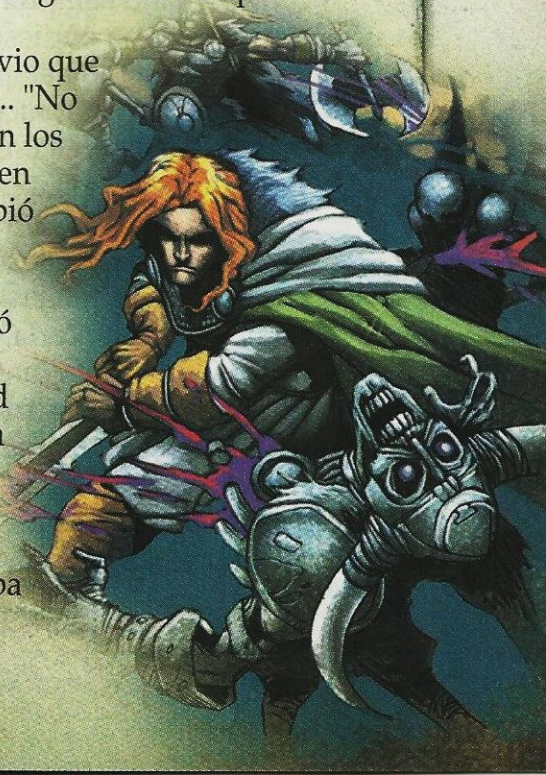


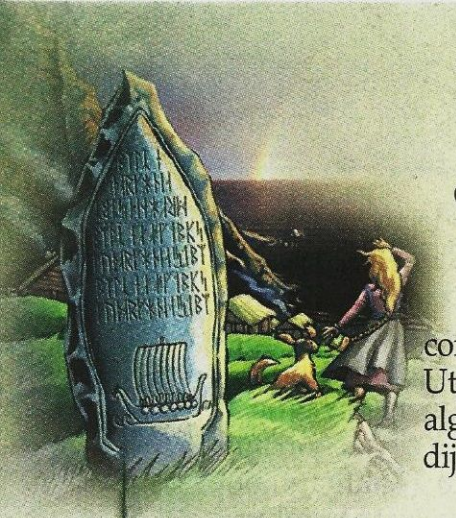
Loki se adelantó y lanzó su desafío: Nadie podría comer más rápido que él. Llenaron dos artesas de carne y llamaron a un tal Logi, y Loki comió la carne tan rápido como pudo, pero en el mismo tiempo Logi devoró además los huesos y ¡la artesa! Entonces Thjalfi, el criado de Thor, se ofreció para probar sus fuerzas haciendo una carrera con quien Utgard designara. Salieron a unas pistas y Utgard llamó a Hugi. Echaron a correr, y Hugi iba tan por delante que dio la vuelta cuando Thjalfi aún no había salido. Utgard se burló diciendo que había visto hombres con pies más ligeros, y ordenó una segunda carrera, de tal manera que cuando Hugi fue y volvió, había la distancia de un tiro de flecha hasta su perseguidor Thjalfi. En una tercera carrera, para cuando Hugi llegó a la meta, Thjalfi aún no había llegado a la mitad.

Acabada esa competencia, Utgard preguntó a Thor en qué quería competir, eligiendo Thor batirse en la bebida con cualquiera de los hombres de Utgard.

Utgard ordenó que le trajeran un cuerno de bebida y le dijo a Thor: "Pensamos que beber bien este cuerno es hacerlo de un solo trago, pero hay algunos hombres que lo terminan en dos tragos, y no hay ninguno que sea tan mal bebedor que no lo apure en tres..." Thor miró el cuerno y no le pareció muy grande, aunque sí algo largo. Tenía mucha sed así que empezó a beber y dio un gran trago pensando que no tendría que volver a empinar el cuerno. Pero cuando se quedó sin respiración, dejó el cuerno y para su sorpresa ¡el nivel casi no había variado! "Creía que Asathor podría dar un trago mayor", dijo Utgard. Sin decir nada, Thor volvió a empinar el cuerno y bebió hasta la congestión, viendo que el extremo delgado no se empinaba todo lo que él hubiese querido.

Cuando miró el interior del cuerno, vio que el nivel había descendido menos que antes... "No podrás decir que eres tan grande como dicen los hombres si no das en otros juegos más que en éste", se burló Utgard. Thor se enfadó, y bebió de nuevo tanto como pudo, pero volvió a comprobar que el nivel del cuerno no descendió. Como no podía beber más, entregó el cuerno. Utgard lo desafió a probarse en otros juegos, y Thor intrigado aceptó. Utgard le ofreció que probase a levantar del suelo a su gato, algo que hasta los niños de allí conseguían. Era un gato grande, y Thor le puso la mano en la tripa y tiró para arriba, pero cuanto más subía la mano, más arqueaba el lomo el gato.





Cuando Thor llegó tan alto como pudo, todo lo que consiguió es que el gato levantase una de sus cuatro patas...

"Tal como suponía, Thor es demasiado pequeño comparado con nuestros hombres", se seguía burlando Utgard. "Tan pequeño como dices que soy, ¡que venga alguien a luchar conmigo!", gritó Thor enfadado. Utgard dijo que entre todos sus hombres no había ninguno que fuese adecuado para luchar con Thor.

A menos que Thor quisiera luchar con Elli, la vieja madrastra de Utgard, que había vencido a hombres más corpulentos que Thor. Y así ocurrió que cuanto más empeño ponía Thor en derribarla, más firme permanecía la anciana. La vieja comenzó a hacerle presas, y Thor no tardó en hincar la rodilla. Entonces Utgard le pidió que cesaran la lucha, y como ya era de noche dio a Thor y a sus compañeros un sitio donde sentarse y allí pasaron la noche.

Al día siguiente, cuando se disponían a marchar Utgard les sirvió en la mesa comida y bebida, y después de eso los acompañó hasta fuera de la fortaleza, donde les confesó que ya se cuidaría él de que no volviesen por allí, pues había puesto a su pueblo en grave peligro, ya que Utgard se descubrió como Skrymir, y confesó que desde su encuentro les había causado alucinaciones: cuando Thor creía que le estaba golpeando la cabeza, Utgard confesó que le hubiese matado de acertarle, pero que en su lugar puso tres colinas que por los poderosos golpes de Thor quedaron convertidas en tres fosas. Loki comió rápidamente, pero no podía vencer a Logi, que era el Fuego, y que quemó también la artesa.

Thjalfi compitió contra Hugi, que era el Pensamiento, y era normal que no pudiese vencerle pues no hay nada más rápido.

El cuerno del que bebió Thor tenía un extremo en el mar, y los sorbos de Thor hicieron que se produjese un reflujo que llaman "médanos". Y al ver cómo el gato levantaba la pata todos se asustaron, pues ese gato era la serpiente de Midgard, que rodeará toda la Tierra y que Thor levantó hasta el cielo. Y en cuanto a la pelea contra la vieja, Elli era la Vejez encarnada, y nadie puede vencerla. Así Utgard protegió su fortaleza con encantamientos para que nunca más la encontraran ni tuvieran poder sobre ella. Y cuando Thor oyó esta historia levantó iracundo el martillo dispuesto a aplastar a Utgard y a su fortaleza, pero habían desaparecido.

Ragnarok

El Ragnarok, en contra de la creencia popular, no tiene nada que ver con el fin del mundo ni el Crepúsculo de los Dioses, sino que significa "El Destino de los Dioses". Vendrá el invierno llamado Fimbulvetr, con inmensas nevadas, hielos y vientos gélidos en todas las direcciones. El sol no será capaz de calentar. Tres inviernos seguirán sin ningún verano por medio, pero antes vendrán otros tres, en los que el mundo se sumirá en grandes batallas, y los hermanos se matarán entre sí por avaricia, y no respetarán al padre y al hijo, ni en las matanzas ni en el incesto.

El lobo que persigue al sol se lo tragará, y lo mismo sucederá con el que sigue a la Luna. Las estrellas se precipitarán desde el cielo. Temblará la tierra y las montañas se derrumbarán, y todas las cadenas se romperán y quebrarán. Entonces se soltará el Lobo Fenrir (atrapado gracias al sacrificio de la mano de Tyr por una cadena mágica que construyeron los enanos).

Las aguas inundarán la Tierra, pues la Serpiente de Midgard se revolverá con furor de gigante y saltará a la tierra. Se soltará entonces el barco Nafglari, hecho con las uñas de los muertos (por eso se evita que un muerto sea enterrado sin cortarle las uñas, para no dar fuerza a ese barco y retrasar el Ragnarok). Su piloto es el gigante Hrym.

Fenrir abrirá su boca hasta tocar cielo y tierra, y saldrá fuego por ella. La serpiente escupirá veneno y se encrespará por los aires haciendo compañía al lobo.

Se rasgará el cielo y vendrán cabalgando los hijos de Muspell, presididos por Surtur y su brillante espada. Cuando cabalguen sobre Bifrost se romperá. A la llanura de Vigrid también llegarán Loki y Hrym y todos los Gigantes de la Escarcha, y a Loki lo seguirán todas las criaturas del Averno. Y Heimdall se levantará y soplará el cuerno Gjallarhorn y despertará a todos los dioses y se reunirán en asamblea. Odín cabalgará hasta el puente de Mímir y le pedirá consejo. Entonces temblará Yggdrasil, el fresno del mundo, y no habrá nadie sin miedo.

Los Ases y los Einherjard, los guerreros del Valhalla, tomarán sus armas y cabalgarán hasta el llano. Primero irá Odín, con su yelmo y su coraza de oro, y su lanza Gungnir, y lo atacará el lobo Fenrir, y Thor no le podrá ayudar, pues tendrá que enfrentarse a la serpiente de Midgard, Jormungand. Frey luchará contra Surtur, mas morirá por no tener la espada que le dio a Skirnir.

Entonces soltarán al perro Garm, el más horrible de los monstruos, que está atado ante Gripahell, y luchará contra Tyr y se matarán los dos. Thor dará el golpe de muerte a la serpiente de Midgard y entonces retrocederá nueve pasos y morirá por el veneno de la serpiente. El lobo se tragará a Odín, y así morirá el Padre de Todos. Pero Vidar pisará la mandíbula de Fenrir con su zapato hecho de las suelas que los hombres desechan (lo cual es bueno, pues ayuda a los Ases) y se la romperá al tirar de la mandíbula superior. Loki luchará con Heimdall y los dos morirán. Entonces Surtur arrojará fuego sobre la Tierra y quemará todos los mundos. Pero no todo el mundo morirá. Los que estén en el cielo Gimlé se salvarán y beberán, y también los que estén en el palacio Brimir en Okolnir, pero otros estarán en lugares horribles, palacios hechos de serpientes que escupen ríos de veneno que los asesinos y los que rompen juramentos tendrán que vadear. Y aún peor será en Hvergelmir. Pero la tierra volverá a surgir de los mares y será verde y bella y crecerán los campos sin sembrarlos. Vivirán Vidar y Vali, a quienes el fuego de Surtur no dañará, y habitarán en Idavellir, donde estuvo Asgard. Y allí irán Magni y Modi, los hijos de Thor, y tendrán el Mjolnir. Y del infierno vendrán Baldur y Hödr, y hablarán de las viejas runas, y encontrarán en la hierba los escaques de oro que pertenecieron a los Ases.

En un bosque llamado Hoddmímir se habrán escondido del fuego dos hombres llamados Líf y Leifthrasir, y comerán rocío y serán los padres de una descendencia que habitará todos los mundos. Y el Sol tendrá una hija no menos bella que ella misma. Y nadie puede hablar más allá de la marcha de los tiempos.

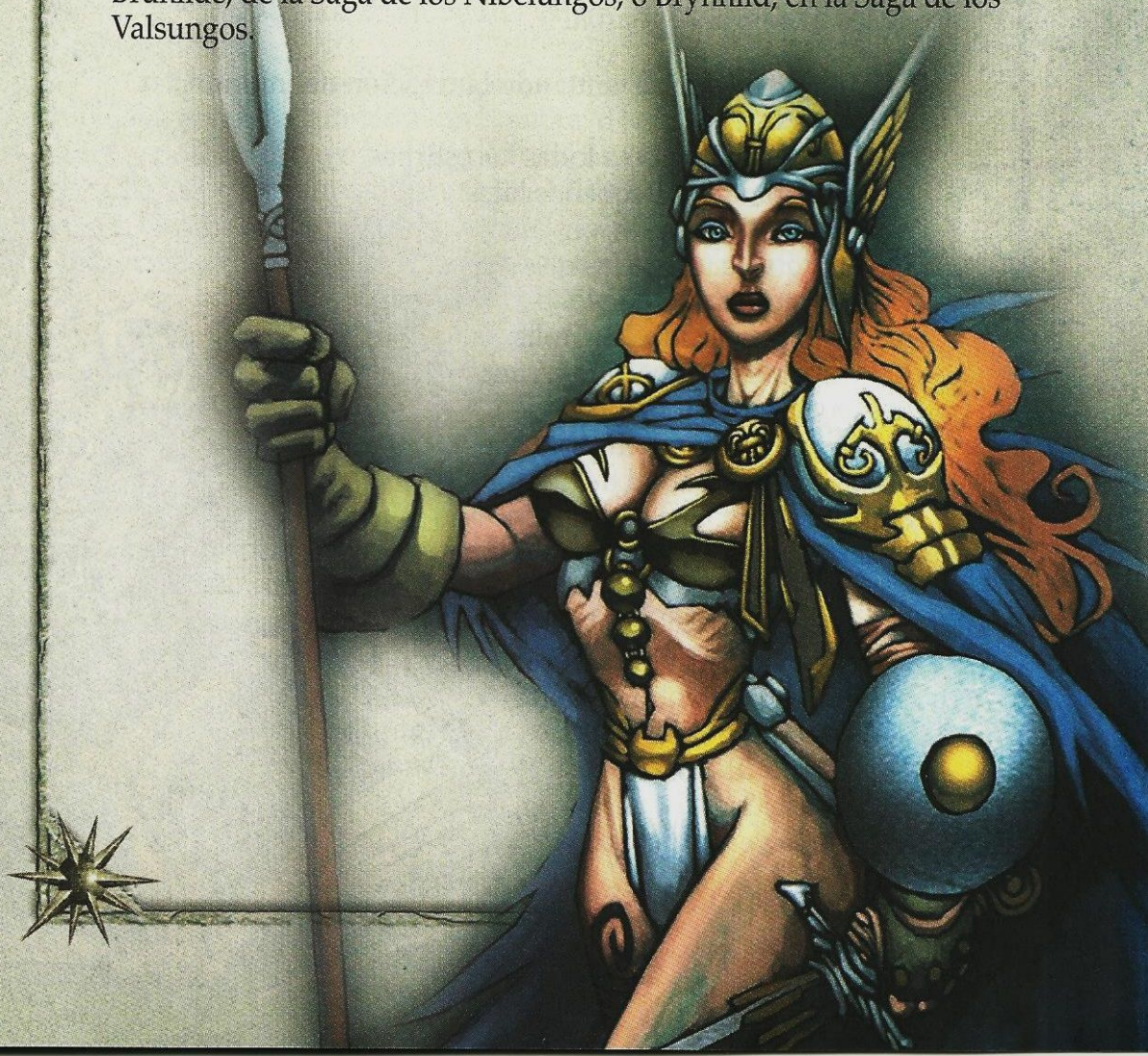
Y termina la profecía de la vidente con el dragón Nidhögg hundiéndose en los infiernos: Llegará volando el oscuro dragón, la serpiente brillante, desde Nídafjöll, llevará en sus plumas los muertos de Nighögg. Allí se hundirá.

Las Valquirias

Son quizás los seres divinos más famosos, su deber es acompañar a las almas de los héroes muertos al Valhalla, sus nombres revelan su relación con la naturaleza: Mist, niebla, y Walkenthrut, tormenta, son un ejemplo de ello. Algunas veces son aladas y montan caballos voladores luminosos; pero adoptan forma de Cisne, poniéndose plumas para adoptar esta naturaleza animal.

Su origen está dividido en dos versiones: una dice que son aquellas mujeres que han muerto al dar a luz; otra versión, la más moderna, dice que son en realidad vírgenes guerreras asesinadas en batalla.

Muchas de estas damas de guerra son portadoras de noticias, a modo de ángeles. Velan por los guerreros, así como por los más valientes navegantes. Han sido retratadas en numerosas obras de arte; sin embargo, la más famosa de todas las Valquirias es Brünilde, de la Saga de los Nibelungos, o Brynhild, en la Saga de los Valsungos.



Los Eddas

La principal fuente de conocimiento que tenemos de la mitología nórdica son las Eddas, textos mitológicos, religiosos, heróicos y poéticos que datan en el Codex Regius, que los conserva desde el siglo XIII. Por lo visto estos poemas eran aprendidos de memoria por los poetas antes que existiera el lenguaje escrito. Eran utilizados en ceremonias iniciáticas de la pubertad a la edad adulta, en las que el nuevo bardo debía identificarse con la figura del dios protagonista (a menudo Odín), y pasar por las pruebas que el dios había establecido y superado.

El poema más famoso de las Eddas tal vez sea el Voluspá, o Profecía de la Vidente, en la cual se narra el interrogatorio de Odín a una bruja muerta a la que resucita para que le cuente el destino de los dioses, el Ragnarok.

La vidente comienza contando la creación del mundo...

¡Oíd!, pido a todas las estirpes divinas, grandes y pequeños hijos de Heimdall; me pides, oh Valfödr, que te refiera las más viejas historias que puedo recordar. Recuerdo a los Trolls, los primeros nacidos, que en un tiempo lejano me dieron la vida; nueve mundos recuerdo y nueve ramas, y el gran árbol del mundo aún bajo tierra. Fue en los tiempos primeros cuando Ymir vivió; no había arena ni mar, ni las frías olas, tierra no había, ni el alto cielo, sólo el vacío abismo, tampoco había hierba. Mas los hijos de Bur formaron la tierra, aquellos que crearon el famoso Midgard; brilló el sol desde el sur sobre el palacio, surgió en la tierra la verde hierba...

Así comienza la historia de la creación...

En un principio era Musspell, el reino de fuego, luminoso y caliente. Allí vive Surtur, (el fuego), que saldrá en el fin del mundo con su espada llameante a acabar con los dioses. Al norte de Musspell estaba Niflhei, el reino del hielo eterno. De la fuente de Hvergelmir se alejaban 12 ríos helados, y cuando el río Eliagavar se alejó lo suficiente, comenzó a derretirse debido al efecto del calor de Musspell. El hielo se fundió y de él surgió Ymir, el padre de la estirpe de los Gigantes de Hielo. Ymir se durmió y sudó, de su mano izquierda surgió una pareja de gigantes, y de sus pies, un hijo. De la escarcha de Eliagavar también surgió una vaca, Audumla, de cuyos cuatro ríos de leche se alimentó Ymir.

La vaca se alimentaba chupando el hielo sagrado, y en tres días sus lamidas descubrieron un hombre: Bruni, que era hermoso, grande y poderoso, cuyo hijo Borr se casó con la giganta Bestla, hija de Bolthorhn, quien tuvo de él a Odín, Vili y Ve.

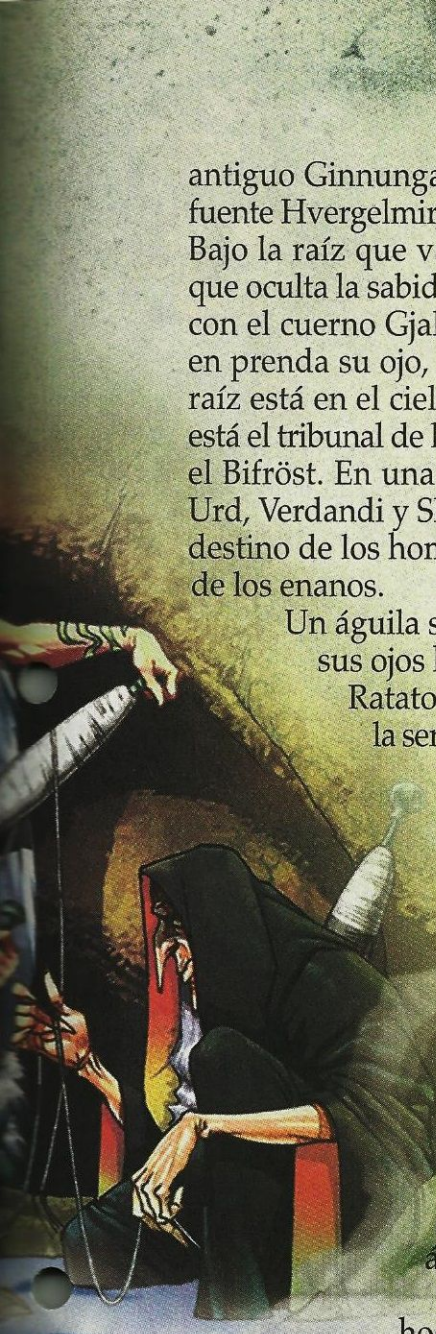
Los hijos de Borr mataron a Ymir, y en la sangre de sus heridas se ahogaron todos los gigantes, menos la familia de Bergelmi. Odín y sus hermanos llevaron el cuerpo de Ymir al centro de Ginnngagap, donde lo despedazaron para formar el universo: De su carne se hizo la tierra, de la sangre el mar y los lagos, de sus huesos las montañas, de sus muelas las rocas, de su cerebro las nubes, y de su cráneo la esfera celeste.

Debajo pusieron a cuatro enanos para sostenerla: Nordi, Sudri, Austri y Vestri (los cuatro puntos cardinales). De las chispas que salían del Musspell formaron las estrellas, ordenando sus órbitas. La Tierra quedó rodeada del Mar exterior. En sus costas viven los gigantes. En su interior, protegida por una muralla que son las cejas de Ymir, levantaron Midgard, la Tierra Media, hogar de los Hombres. Paseaban los hijos de Borr por la costa y encontraron dos árboles; uno les dio vida, otro sabiduría y movimiento, el tercero forma, habla, oído y vista. Les dieron ropas y nombres a los hombres que habían creado: el hombre se llamó Ask y la mujer Embla, de quienes descienden los hombres de Midgard. El gigante Narfi vivía

en Jötunheim (Jötum es la palabra nórdica para gigante, cada uno de los nombres de dioses y demás seres tiene un significado en su lengua). Fue el padre de Nott (la Noche), negra y oscura como su estirpe. De Naglfari tuvo a Aud. De Annar, a Jord, la Tierra. De Delling (Brillante), de la estirpe de los Ases (dioses) tuvo a Dag (el Día), luminoso y bello como su padre. Odín, Padre de todos, les dio caballos y carros para que recorrieran el cielo. El de Nott se llama Hrumfaxi y humedece la tierra con la espuma del bocado (el rocío). El de Dag se llama Skinfaxi, e ilumina el aire y la tierra con sus crines.

Un hombre llamado Mundilfaeri tuvo dos bellos hijos: Luna (el chico) y Sol (su hermana). Esta casó con un hombre llamado Glen. Los dioses, irritados, los pusieron en el cielo como conductores de los carros del Sol y de la Luna, chispas de Musspell. Los caballos de Sol se llaman Arvaki y Alsvidr y son refrescados por las fuelles Isarnkol. Luna tomó de la tierra dos niños, Bil y Hjuki, que salieron de la fuente Myrgir llevando la cuba Saerg y la pértiga Simul. Vidfinn se llama su padre. Estos niños se ven aún desde la tierra. Los carros celestes son perseguidos por los lobos Skoll y Hati. Son hijos de Hródvitin y de Gyg la giganta, de cuya estirpe de hechiceras, las Jarnvidur, nacerá Managram, el lobo que se tragará la Luna. Midgard, la tierra de los mortales, y el divino Asgard estaban unidos mediante Bifröst, el puente del arco iris que estaba hecho de fuego para que los gigantes no pudieran atravesarlo. Odín construyó el Gladsheim en Idavellir, el palacio de oro donde reside su trono y que es hogar de los dioses desde donde los doce Ases dictan el destino de los hombres. Vingolf sería el palacio de las diosas. Dieron los dioses forma humana y raciocinio a los enanos, que habían nacido en la tierra como los gusanos en la carne de Ymir. Junto al fresno Yggdrasil tienen los dioses su tribunal. Éste es el mayor de todos los árboles, sus ramas se extienden por todos los mundos y llegan al cielo. De las tres raíces del árbol, una llega donde los Ases, otra donde los Gigantes de Hielo, allí en el

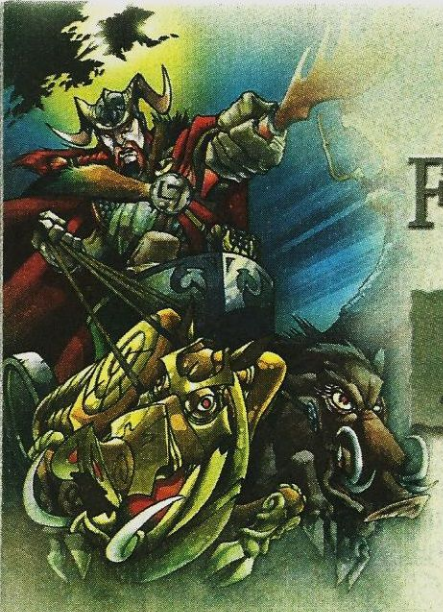
antiguo Ginnungagap, y la otra en Niflheim. Bajo esta raíz está la fuente Hvergelmir, allí Nidhogg, la serpiente, mordisquea las raíces. Bajo la raíz que va a donde los Gigantes está la fuente de Mimir, que oculta la sabiduría y el conocimiento. Mimir bebe de esta fuente con el cuerno Gjallarhorn, y de ella dio a beber a Odín, quien dio en prenda su ojo, siendo desde entonces el dios tuerto. La tercera raíz está en el cielo, y bajo ella está la sagrada fuente de Urd. Allí está el tribunal de los dioses, y cada día cabalgan los dioses cruzando el Bifröst. En una hermosa sala viven tres doncellas, las Nornas, Urd, Verdandi y Skuld (pasado, presente y futuro), que modelan el destino de los hombres. Hay nornas de los elfos, de los hombres y de los enanos.

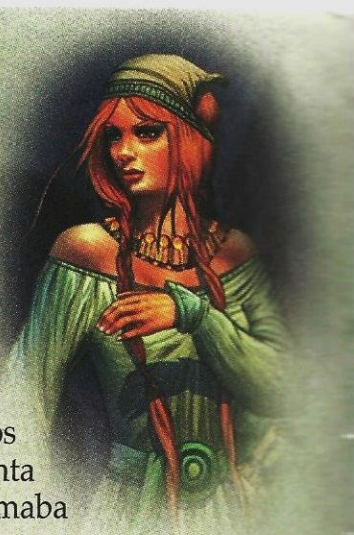


Un águila sabia se sienta sobre las ramas del fresno, y sobre sus ojos hay un halcón que se llama Vedrfolnir. La ardilla Ratatosk sube y baja el fresno y lleva habladurías entre la serpiente/dragón Nidhögg y el águila. Cuatro ciervos comen junto al fresno: Dain, Dvalin, Duneyr y Durathror. Hvergelmir está llena de serpientes, y en la fuente de Urd, con la que las nornas refrescan sus raíces para que no se pudran y cuya agua vuelve a todo lo que toca transparente como la clara del huevo, nadan dos cisnes. Del rocío de Yggdrasil se alimentan las abejas.

El concepto del árbol cósmico, el eje del mundo, se halla por doquier en las mitologías, y en este caso de la nórdica se expresa con especial fuerza, procedente de los indómitos bosques del norte de Europa y de toda la cultura nórdica desarrollada alrededor de la sabiduría del árbol y su simbología para chamanes y sacerotes. Otros reinos que el árbol comunica son Alfheim, hogar de los Elfos de la Luz (brillantes y hermosos) y los de las Tinieblas (más negros que el carbón, que viven bajo tierra). El viento es creado por un gigante en forma de águila que vive al norte del mundo, Hraesvelg, que lo crea al aletear. Svasud (agradable) es el padre del verano y Vindlom o Vindsvalr, hijo de Vasar, el invierno, de fiero corazón.

Los dioses nórdicos aparecen divididos en dos familias o categorías: los Ases (habitantes de Asgard) y los Vanes (que viven en Vanaheim). Parece ser que existió una antigua disputa entre los dos clanes, que acabaron firmando la paz.





Frey y Frigg

Frigg era la diosa del amor y de la fertilidad, la más bella de todas las diosas.

También era la que enseñaba a los dioses el arte de la magia. Tenía una manta mágica de plumas con la que se transformaba en un halcón, y un collar llamado Brisingegamen.

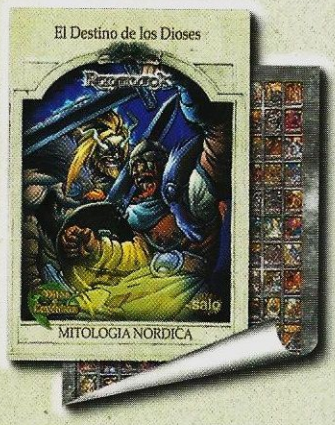
Montaba en un carro llevado por dos gatos. Lloraba con lágrimas de oro. Frigg y Odin se repartían entre ellos los guerreros muertos. Frey es el dios del brillo del sol y de los elfos, hijo de Njörd, Dios de los mares y de los vientos, y de la giganta Skadi, además de hermano de Freya o Frigg, procuraba la paz y el bienestar entre los hombres, dios del amor y la fertilidad. Como dios de los elfos se le concedió el reino de Alfheim, la tierra de las hadas. Siempre viajaba sobre su barco plegable, Skidbladnir, que al doblarse entraba en un bolsillo y que además siempre tenía el viento a su favor. Tenía también una espada que blandía solo, y un jabalí mágico, Gullinbursti, que corría muy deprisa por tierra y por mar.

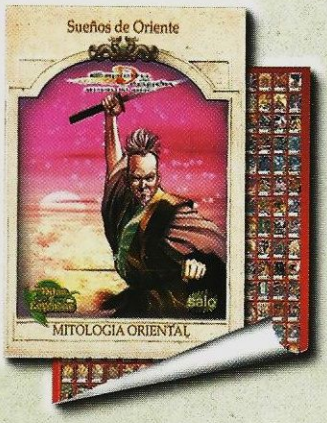
TYR

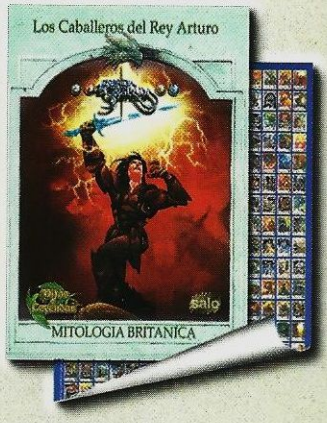
Se trata del más valiente de los dioses, dios del combate. Por ello su nombre era el invocado antes de una batalla junto con el de Odin. Se le representa como un dios musculoso, aunque era manco.

Era el patrón de las espadas, y su nombre aparecía grabado también con frecuencia en éstas. Uno de los acontecimientos por el que más se le recuerda es en el episodio de las ataduras del lobo Fenrir, el maléfico hijo de Loki, al ofrecérsele para poder capturarlo y por el cual perdió la mano.

Títulos de la Colección







Mitos y Leyendas®

7 806611 000445

salo®